

中文

电脑美术设计教材

CorelDRAW

9.0

平面设计与制作

程 辉 周红明 刘天勇 编著



四川电子音像出版中心

电脑美术设计教材

中文 CorelDRAW 9.0

平面设计与制作

程辉 周红明 刘天勇 编著

导向科技资讯机构 主审

四川电子音像出版中心

内 容 提 要

本书是电脑美术设计教材系列之一,全书系统地介绍了 CorelDRAW 9.0 中文版的使用方法 & 技巧,以循序渐进的方式,从基础知识到高级操作进行了深入浅出的叙述。同时,还结合装饰图案、字体特效、广告制作、包装装潢等大量实例,讲述了 CorelDRAW 9.0 在平面设计中的实际应用,以帮助读者全面精通 CorelDRAW 9.0 图形设计的实用技巧。

本书步骤详尽,通俗易懂,可以作为快速掌握 CorelDRAW 9.0 的入门书籍,也可以作为提高技能的技术参考手册。适用于 CorelDRAW 9.0 的初、中级读者以及平面设计人员、广大电脑图像设计和桌面出版工作者。

光盘含全部实例的原文件,供读者使用。

系 列 书	电脑美术设计教材
书 名	中文 CorelDRAW 9.0 平面设计与制作
文 本 著 作 者	程 辉 周红明 刘天勇 编著
审校/ 责任编辑	陈雪韶
C D 制 作 者	四川省前程文化事业有限公司
出版/ 发 行 者	四川电子音像出版中心
地 址	成都市桂花巷 21 号 (610015)
经 销	各地新华书店、软件连锁店
C D 生 产 者	东方光盘制造有限公司
文 本 印 刷 者	成都嘉华印业有限公司
规 格 / 开 本	787 毫米×1092 毫米 16 开本 25 印张 520 千字
版 次 / 印 次	2000 年 5 月第 1 版 2000 年 5 月第 1 次印刷
印 数	0001—8000 册
版 本 号	ISBN 7-900319-74-3/G·18
定 价	45.00 元 (1CD, 含配套书)

前 言

CorelDRAW 9 是 Corel 公司在千禧年伊始的一个隆重献礼,以处理矢量图形而闻名的 CorelDRAW,曾在国际上赢得了 270 多项一流的大奖,作为图形设计领域中的佼佼者,CorelDRAW 以其功能强大且简便实用的特点,成为目前最流行的面向对象的图形工具包。

本书系统地介绍了 CorelDRAW 9 中文版的使用方法及技巧,并结合大量实例,使读者能够全面掌握 CorelDRAW 9 的绘图功能和使用技巧。全书共分两大部分,第一章到第十章介绍 CorelDRAW 9 各功能部件的使用方法,对学习 CorelDRAW 9 的重点难点以及经验知识进行了归纳总结;第十一章到第十六章结合平面设计中的大量实例,使读者能在较短的时间内全面地掌握 CorelDRAW 9 的使用及技巧,并开发出具有专业水准的各种应用图像。

本书的各部分表达内容及使用约定如下:

主要内容: 列出了该章的主要内容,便于读者了解该章知识要点。

正文: 分四级标题排列。除此之外,对于各个小点,用“1. 2. 3. ...”表示。

操作步骤: 用“◆...”表示。

对话框内容注释: 用“●...”表示。

正文中的一些符号及格式表示如下含义:

[XXX] ▶ [YY]: 表示 XXX 菜单下的 YY 命令。

【Xyy】: 表示属性栏、对话框或命令面板上的某某按钮。



提示 CorelDRAW 9 新增命令,功能或选项,不同版本的命令、功能或选项的差异,与命令相关的必要参数。其它命令或操作可达到同一效果的说明。在您可能遇到困难的时候,本书给予您相应的提示。



注意 提醒读者可能出现的问题和容易犯的错误,初学者易混淆的命令、选项、概念,以及如何避免,不能进行的操作,在某种状态下无法实现的功能或命令。



技巧 作者的经验介绍与总结,给读者指点的捷径、高招与其它软件配合使用技巧。

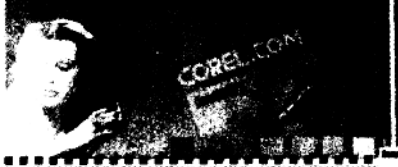
本书由程辉、刘天勇、周红明等编著,全书由李香敏策划、审校。另外,黄静、王崇东、张全、陈坤、陈易、汪方怡、黄臻、赵涛等同志参与了本书部分章节的写作、插图和录入工作。导向科技校对中心李长咏、杨志松、谢军、王小波、魏敏、毛勇、何小敏、方晴、王小苔等参与了本书的校对工作。由于编者水平有限,错误之处在所难免,敬请广大读者和同行批评指正。

读者在使用本书的过程中如有其它问题或意见、建议可以访问导向科技资讯机构网站 [Http://www.dx-kj.com](http://www.dx-kj.com) 或与 dxkj@dx-kj.com, dxkj@21cn.com 与我们联系。

目 录

第1章 CorelDRAW 基础知识	1
1.1 CorelDRAW 的系统要求	2
1.1.1 CorelDRAW 的软、硬件环境	2
1.1.2 CorelDRAW 9 的硬件配置	2
1.1.3 CorelDRAW 9 的软件配置	4
1.2 CorelDRAW 与相关软件	5
1.2.1 Adobe Photoshop	5
1.2.2 AutoCAD	5
1.2.3 3D Studio MAX 与 3D Studio	6
1.3 色彩模式、图像模式和分辨率	6
1.3.1 色彩模式	6
1.3.2 图像模式	8
1.3.3 分辨率	9
1.4 安装、启动和退出	10
1.4.1 CorelDRAW 9 的安装	10
1.4.2 CorelDRAW 9 的启动	14
1.4.3 CorelDRAW 9 的退出	18
第2章 CorelDRAW 9 新增功能	19
2.1 概 述	20
2.2 屏幕上的直观感觉	21
2.2.1 多调色板功能	21
2.2.2 泊 坞 窗	21
2.2.3 网络自动链接	22
2.2.4 声 音 回 馈	22
2.3 工作效率及性能的提高	23
2.3.1 工作区的通用	23
2.3.2 增强出版能力	23
2.3.3 链接管理泊坞窗	24
2.3.4 数 码 相 机	24
2.4 增强的交互式工具	24
2.4.2 轮廓工具	25
2.4.3 连线工具	25
2.4.4 网格填充	25
2.4.5 阴影工具	25

2.5 特性更为方便	26
2.5.1 矩形工具的增强	26
2.5.2 形状工具的新特性	26
2.5.3 预设置的辅助线	26
2.5.4 动态平滑	27
2.5.5 动态的尺寸和位置	27
2.6 位图特效更为丰富	27
2.7 颜色和打印	28
2.7.1 打印功能的增强	28
2.7.2 微打印预览	28
2.7.3 色彩管理	28
2.7.4 打印信息反馈	29
2.7.5 调色板编辑器	29
2.8 内嵌工具	29
2.8.1 抓图工具	29
2.8.2 宏编辑器	30
2.8.3 字体管理器	30
2.8.4 位图转换器	30
2.8.5 桌面管理器	30
2.9 设计师专业网址	30
2.9.1 焦 点	30
2.9.2 交 互 页	30
2.9.3 工 具	31
2.9.4 信 息 反 馈	31
2.9.5 服 务 项 目	31
2.9.6 链 接	31
2.9.7 网 上 问 候	32
第3章 初 识 CorelDRAW 9	33
3.1 CorelDRAW 9 界 面	34
3.1.1 标 题 栏	34
3.1.2 菜 单 栏	34
3.1.3 标准工具栏	36
3.1.4 属 性 栏	37
3.1.5 工 具 条	37
3.1.6 状 态 栏	41
3.1.7 滚 动 条	41
3.1.8 标 尺	41
3.1.9 辅 助 线	42



3.1.10 泊 坞 窗	42
3.1.11 调 色 板	43
3.2 CorelDRAW 9 的文件操作	43
3.2.1 创建新文件	44
3.2.2 从样本创建新文件	44
3.2.3 打 开 文 件	45
3.2.4 保 存 文 件	46
3.2.5 文件的自动保存与备份	50
3.2.6 输入、输出文件	51
3.2.7 粘贴和拖放对象	54
3.3 绘图的环境设置	55
3.3.1 页 面 设 置	55
3.3.2 网格、标尺和辅助线的设置	64
3.4 窗 口 操 作	74
3.5 查 看 绘 图	74
3.5.1 使用缩放工具缩放和平移视图	75
3.5.2 使用显示模式查看绘图	76
第4章 绘制基本对象	77
4.1 创建曲线	78
4.2.1 手 绘 工 具	78
4.2.2 贝塞尔线工具	83
4.2.3 自然笔工具	84
4.2.4 连 接 工 具	95
4.2.5 标 注 工 具	96
4.2 创建基本形状	100
4.2.1 矩 形 工 具	100
4.2.2 椭 圆 工 具	103
4.2.3 多边形工具组	107
4.3 对象的基本操作	114
4.3.1 功 能	114
4.2.2 精确变换对象	125
4.4 对象的处理	129
4.2.1 形 状 工 具	130
4.2.2 刻 刀 工 具	138
4.2.3 橡皮擦工具	140
4.2.4 自由变形工具	141
第5章 填 充	143

5.3 填充工具.....	144
5.3.1 填色工具.....	144
5.3.2 互动式填色工具.....	144
5.3.3 滴管工具和颜料桶工具.....	145
5.3.4 网状填色工具.....	145
5.4 网状填充.....	146
5.4.1 网状填色工具的应用.....	146
5.4.2 网状填充的管理.....	149
5.5 填充类型.....	150
5.5.1 标准填充.....	150
5.5.2 渐层式填充.....	155
5.5.3 花纹填充.....	164
5.5.4 材质填充.....	168
5.5.5 PostScript 材质填充.....	171
5.5.6 改变默认的填充属性.....	172
第6章 对象的轮廓.....	173
6.1 外框工具.....	174
6.2 编辑外框形状.....	175
6.2.1 调整外框宽度.....	175
6.2.2 外框端头及边角形状的设置.....	175
6.2.3 外框的样式.....	177
6.2.4 创建书写外框.....	180
6.2.5 线条帽缘形状的应用和编辑.....	181
6.3 编辑外框的颜色.....	184
6.3.1 用调色板编辑外框色.....	184
6.3.2 利用对话框编辑外框色.....	185
6.4 复制和移除外框.....	186
6.4.1 复制外框.....	187
6.4.2 移除外框.....	189
6.5 外框的缺省设置.....	190
第7章 编辑对象.....	193
7.1 复制对象.....	194
7.1.1 使用剪贴板复制、剪切和粘贴对象.....	194
7.1.2 使用再制命令再制对象.....	196
7.1.3 克隆对象.....	197
7.1.4 单击鼠标右键拖动复制.....	199
7.1.5 单击键盘上的“+”键复制对象.....	199

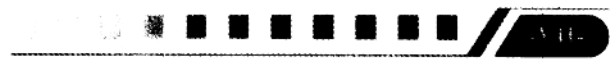


7.1.6 复制对象的属性	200
7.1.7 复制和克隆特殊效果	201
7.2 撤消、重建、重复和恢复	201
7.2.1 撤 消	202
7.2.2 重 建	203
7.2.3 重 复	203
7.2.4 恢 复	204
7.3 对齐和分布对象	204
7.3.1 对 齐 对 象	204
7.3.2 分 布 对 象	207
7.4 对象排序	209
7.4.1 到最前面、到最后面	209
7.4.2 向前一个、向后一个	209
7.4.3 置于此物件前、置于此物件后	210
7.4.4 反 向 排 列	210
7.5 群组对象	211
7.5.1 对象的群组	211
7.5.2 选取群组中的单个对象	211
7.5.3 取 消 群 组	212
7.6 组合与拆分对象	212
7.6.1 组 合 对 象	213
7.6.2 拆分组合对象	213
7.7 焊接、修剪和交叉对象	214
7.7.1 焊 接	214
7.7.2 修 剪	216
7.7.3 交 叉	217
7.8 锁定对象	217
7.8.1 锁 定 对 象	218
7.8.2 解除锁定对象	218
7.9 转曲线和分隔	218
7.9.1 转 曲 线	219
7.9.2 分 隔	219
第8章 效 果	221
8.1 添加透视	222
8.1.1 创建透视效果	222
8.1.2 复制和清除透视效果	224
8.2 封 套	225
8.2.1 从模式创建封套	226

8.2.2	应用预设封套.....	227
8.2.3	选择映射方式.....	228
8.2.4	编辑对象封套.....	229
8.2.5	复制和清除封套.....	230
8.2.6	保持对象直线属性.....	230
8.3	渐 变.....	231
8.3.1	创建渐变.....	231
8.3.2	设置基本渐变属性.....	234
8.3.3	编辑渐变.....	238
8.3.4	复制和清除渐变.....	242
8.4	变形对象.....	242
8.4.1	推拉变形.....	243
8.4.2	拉链变形.....	245
8.4.3	扭曲变形.....	247
8.5	立体化.....	249
8.5.1	立体化矢量图.....	249
8.5.2	立体化位图.....	256
8.6	添加阴影.....	259
8.6.1	添加不同类型的阴影.....	259
8.6.2	阴影效果.....	261
8.6.3	复制和清除阴影.....	262
8.7	交互式轮廓工具.....	263
8.7.1	创建梯度轮廓.....	263
8.7.2	复制和清除梯度轮廓.....	265
8.8	透 镜.....	266
8.8.1	创建透镜.....	266
8.8.2	管理透镜.....	272
8.9	交互式透明工具.....	273
8.9.1	创建透明效果.....	273
8.9.2	编辑透明效果.....	276
第9章	文 本 操 作.....	279
9.1	文本的类型与添加.....	280
9.1.1	美术字文本.....	280
9.1.2	段落文本.....	281
9.1.3	美术字文本与段落文本的转换.....	282
9.2	文本的基本编辑.....	283
9.2.1	文本的选择.....	283
9.2.2	编排文本格式.....	285



9.2.3 在文本中嵌入符号或图形对象	294
9.3 高级文本编辑	297
9.3.1 使美术字文本嵌合路径	297
9.3.2 将美术字文本转换为曲线	299
9.4 高级段落文本编辑	299
9.4.1 段落文本框的操作	299
9.4.2 使用封套	304
9.4.3 使段落文本环绕在对象周围	305
9.4.4 段落文本编辑	306
9.5 文本工具	307
9.5.1 拼写检查	307
第10章 位图	311
10.1 导入和处理位图	312
10.1.1 位图的导入	312
10.1.2 选取位图	313
10.1.3 裁剪位图	313
10.1.4 位图的链接	314
10.1.5 旋转和倾斜位图	315
10.2 勾画位图	316
10.2.1 自动勾画位图	316
10.2.2 手动勾画位图	317
10.3 重新取样	318
10.3.1 改变位图的大小	318
10.3.2 改变位图的分辨率	319
10.4 改变位图的颜色	319
10.4.1 改变单色位图的颜色	319
10.4.2 使用位图颜色遮罩	320
10.5 位图的颜色调整	322
10.5.1 调整亮度、对比度和强度	323
10.5.2 调整色彩平衡	324
10.5.3 调整伽玛值	325
10.5.4 调整色相、彩度和明度	325
10.5.5 应用“选取色彩”调整图像颜色	326
10.5.6 应用“取样/目标平衡”调整图像色彩	327
10.5.7 应用“取代色彩”命令替换颜色	328
10.5.8 使用“去除彩度”命令转换图像颜色	329
10.5.9 应用“色阶等化”命令调整图像颜色	329
10.5.10 应用“色调曲线”命令调整图像颜色	330



10.6 位图边框扩充	332
10.6.1 设置自动扩充位图边框选项	332
10.6.2 手动扩充位图边框	332
10.7 转换位图	333
10.7.1 将矢量图形转换为位图	333
10.7.2 将位图转换为不同的颜色模式	334
10.8 编辑位图与描绘位图	338
10.8.1 编辑位图	338
10.8.2 描绘位图	338
10.9 位图的特殊效果	338
10.9.1 三维效果	339
10.9.2 艺术笔触	343
10.9.3 残 影	344
10.9.4 色彩转换	346
10.9.5 轮廓图	346
10.9.6 创造性工具	347
10.9.7 变 形	349
10.9.8 杂 点	350
10.9.9 锐 利 化	350
第 11 章 综合实例——装饰画制作	351
11.1 概 述	352
11.2 装饰画的制作	352
11.2.1 建立新文档	353
11.2.2 确立装饰画的底图	354
11.2.3 塑造形象, 完成画面基本构成	354
11.2.4 渲染五官	356
11.2.5 渲染脸部色彩	361
11.2.6 补充细节	364
11.2.7 整理完成	365
第 12 章 综合实例二——广告制作	367
12.1 概 述	368
12.2 海报设计	369
12.2.1 创建底图	369
12.2.2 形象地表达海报的主旨: 视觉是眼睛的感受	371
12.2.3 塑造有趣的文字效果	373

第1章

CorelDRAW 基础知识

本章知识点

- ◆ CorelDRAW 简介
- ◆ CorelDRAW 9 系统要求
- ◆ 相关软件
- ◆ 图像类型
- ◆ 色彩模式和分辨率
- ◆ CorelDRAW 9 安装
- ◆ CorelDRAW 9 的启动与退出

作为世界一流的专业绘图软件，CorelDRAW 越来越受到用户的青睐，它诞生十年以来，版本经过从 1.0 到 9.0 的不断改进和完善，使它日臻完美，它以其强大的使用功能，直观友好的操作界面，在计算机创意世界中占有重要的地位。CorelDRAW 已成为当今世界上公认的最优秀的矢量绘图软件。

CorelDRAW 极大地提高了用户的工作效率，可以使用户在极短的时间内获得极大的创作成果，许多令人赞叹的艺术作品正是使用 CorelDRAW 创作而成的。CorelDRAW 已被广泛应用于广告设计、出版印刷、教学演示、电视节目与片头制作、装饰图案设计、书籍装帧、包装设计、服装设计、室内设计等各个设计领域。

1.1 CorelDRAW 的系统要求

在安装软件之前,请用户先检查一下自己所使用的计算机系统是否符合 CorelDRAW 9 系统的最低要求,因为 CorelDRAW 9 的性能在很大程度上取决于用户计算机的速度和性能。

1.1.1 CorelDRAW 的软、硬件环境

软件:

- Microsoft Windows 95 或者 Microsoft Windows NT。

硬件:

- Inter 80486 以上的 CPU;
- 硬盘空闲空间不低于 250MB;
- 最少 16MB 内存(推荐 32MB 以上内存,内存越大,会使你运用 CorelDRAW 9 越得心应手);
- CD-ROM 驱动器;
- 鼠标或图形输入板;
- SVGA 的显示器(至少 800×600 的解析度,16M 以上的显存,支持 32 位的真彩色)。



建议使用本软件的用户,应具有基本的 Windows 操作基础。

1.1.2 CorelDRAW 9 的硬件配置

用户在使用 CorelDRAW 9 时,如果根据情况添加一些软硬件外围设备,可提高工作效率和提供更为丰富的素材。为了在图形创作过程中获得更丰富的素材,CorelDRAW 9 允许用户通过一些硬件获取外部图像,也可以用输出设备将用户创建的图形文件输出。

1. 扫描仪

目前对图形进行数字化输入最常用的设备便是使用扫描仪,常见的扫描仪可以分为三种基本类型:纸张输入扫描仪、平版扫描仪、手持式扫描仪。所有的扫描设备都用一个光学敏感栅格,接收从一个物理样本源中反射进来的光线。栅格由很多的单元组成,每个单元就是接收光线信息的一个单位,每一个光线信息单位(一个像素)就是计算机中一幅数字图象的组成部分。

用户对于扫描仪类型的选择取决于工作的类型,每一种类型的扫描仪都有其各自的优缺点,扫描仪不同类型的划分在于光学敏感栅格放置在何处,硬件如何设计,以及通过光学敏感栅格传输源图像的方式。

● 纸张输入扫描仪

纸张输入扫描仪的工作方式——要求用户将希望获取的图片贴在一张复印纸上,然



后送入纸张输入扫描仪，有时纸张的厚度会阻塞扫描仪，并且图片在经过扫描后有可能被损坏。这种工作方式比较适合用于捕捉纸上的打印文字，但不适合用于获取一幅高质量的图像。

纸张输入扫描仪是实现扫描的一个经济实用的手段。一个纸张输入扫描仪价格便宜的原因在于，它使用滚轴来将源图像传输经过扫描仪的光学敏感单元，而滚轴是一种非常便宜的传输装置。

● 平版扫描仪

随着高科技产品的迅速发展，平版扫描仪也越来越普及了。平版扫描仪的物理尺寸与复印机差不多，它不需要平稳的手工操作，因为平版扫描仪控制了取样过程的速率。通过平版扫描仪所提供的选项，用户可以获取不同分辨率、不同色调的数字图像。平版扫描仪扫描一幅图片比手持式扫描仪需要更长的时间，但是它们能产生更专业化的高质量数字图像。平版扫描仪价格相对于其它两种类型的扫描仪来说较为昂贵。现在，用户可以从电脑市场上购买到不同品牌与档次的平版扫描仪，价格大约在 2000 元~10000 元人民币不等。

● 手持式扫描仪

手持式扫描仪要求用户在使用时非常平稳地手持扫描仪匀速滚过原材料表面，用户的抖动会在数字图像中产生一个非常明显的、甚至在以后工作中无法修补的缺陷。手持式扫描仪也有价格便宜、体积小、扫描速度快的优点，但是手持式扫描仪需要用户手动传动将原材料送运入光学敏感栅格中。用户如果希望获取高质量的数字图像，选择手持式扫描仪就不太适合。因为手持式扫描仪只能工作在不超过四英寸宽的原材料上。

2. 数字相机

数字相机与普通相机有很大的区别，数字相机不使用胶片，而是用一个由几千个单元组成的光学敏感栅格，这些单元能够对经过镜头的光线起反应。数字相机通过一根软线电缆将获取的信息传输到计算机中，当不传输数据时可以不连接电缆，因而在操作数字相机获取信息时，用户并不需要守在计算机旁边。

数字相机的最大优点在于方便、省时、保护环境。数字相机获得的数据可直接进入计算机中，就不需要冲印胶片的时间，同时也不会有任何的化学废弃物。这项新技术大大地提高了用户的工作效率。

数字相机获取的数字图像的分辨率比较固定，要得到类似平板扫描仪所获取的高质量的数字图像，所使用的数字相机的专业化程度要求非常高，其价格也足以令人望洋兴叹。由于数字相机是最近几年才发明的一项新的高科技产品，对于专业图像人员来说，要想通过数字相机来获得能够支持印刷的高质量数字图像，同时价格又是能够承受的，那还需要一些时日。不过目前市场上出售的中、低档价格的数字相机所能获取的图像效果已足以令业余图像爱好者兴奋了。

3. 彩色打印机

彩色打印机对于用户将制作的设计样稿提供给客户审批的过程是一个必不可少的设备。彩色打印机是由电脑硬件厂商提供的供个人输出的硬件设备。彩色打印机的发展十分迅速，在短短的几年间就克服了打印的图像效果与印刷的图像效果之间所存在的巨大差

异。

目前市场上出售的彩色打印机有激光彩色打印机、喷墨彩色打印机、热升华打印机等不同类型，它们的区别在于其打印的硬件工作方式和耗材的不同。对于用户来说激光彩色打印机和热升华打印机的设备和耗材都比较昂贵，而喷墨彩色打印机是用户的一个比较实惠的选择。

彩色打印机的缺点在于打印的速度比较慢，不能适用于批量生产，这也是彩色打印机一直以来只是广泛的用于个人输出的原因之一。

4. 喷墨绘图仪

喷墨绘图仪能够支持宽幅的图像输出，并且能够输出到更多的不同介质上。喷墨绘图仪广泛地运用于户外广告、灯箱广告的制作。所以喷墨绘图仪对于广告制作公司来说是一个优秀的设备。

1.1.3 CorelDRAW 9 的软件配置

用户为了更广泛地获取设计的素材，并且提高用户的工作效率，必需要考虑软件的优化配置。

1. 驱动程序

用户在配置硬件设备时所必须的软件支持就是驱动程序。驱动程序由电脑硬件厂商提供，在硬件已连接到计算机上后将该硬件的驱动程序安装到计算机中，如：扫描仪、打印机、数码相机、光盘驱动器等硬件设备都由电脑硬件厂商配备有驱动程序，以保证该硬件设备能够正常地工作。

2. 内嵌程序

CorelPHOTO—PAINT、CorelTRACE、CorelCHART、CorelSCRIPT Editor 等程序是 CorelDRAW 9 自带的多种内嵌程序。在安装 CorelDRAW 9 的同时也将 CorelDRAW 9 自带的外挂程序安装到了计算机中的 corel 目录下。

- CorelDRAW 9 是一个矢量绘图程序，CorelPHOTO—PAINT 是一个位图绘图程序。位图绘图程序创建的数字图像能够更真实地模仿照片效果，就好像在画布上作画一样。对于一幅位图图像来说，使用 CorelPHOTO—PAINT 对位图进行绘制与修描，要比使用 CorelDRAW 方便得多。CorelPHOTO—PAINT 的作用更接近于 Photoshop，所以 CorelPHOTO—PAINT 补足了 CorelDRAW 9 对位图图像进行修描绘制时所存在的局限。

- CorelTRACE 可以将一幅位图图像转换成向量图形。这样，图形在 CorelDRAW 中进行的编辑将更为方便，同时 CorelTRACE 也包括了 OCR（光学字符识别）程序，它使用户能够从书本、报刊等出版物上扫描文字，并将它转换成 CorelDRAW 9 中使用的可编辑文本。

- CorelDRAW 9 中用户还可以将自己制作一个图形效果的操作步骤编辑成一个宏，并且将它存储起来，Corel SCRIPT Editor 就是这样一个宏编辑程序。在下次对另一个对象



制作这种效果时，只需要运行这个宏，CorelDRAW 9 将自动生成完成的效果。

3. 相关程序

- Photoshop

Photoshop 是一个位图绘图程序，主要用于位图图像的绘制与修描。Photoshop 所生成的文件格式有 PSD、TIF、JPEG(JPG)、BMP、GIF 和 PCX 等，这些格式的文件都可以通过 CorelDRAW 9 中的 Import 命令导入，然后在 CorelDRAW 9 中进行编辑。

- AutoCAD

AutoCAD 是一个绘图程序，主要用于工程图的绘制、三维模型的创建。AutoCAD 可以生成 DXF 格式的文件，该格式的文件可以通过 CorelDRAW 9 中的 Import 命令导入，然后在 CorelDRAW 9 中进行编辑。

4. 滤色器

在 Photoshop 或 CorelPHOTO—PAINT 中具备了大量的滤色器，滤色器能够满足用户充满想象力的设计的需要，它能够使用户创建意想不到的迷人效果。同时第三方制造商创建了更多、更精彩的滤色器，使用户能够创作更丰富的效果。可以将这些滤色器插入到制造商指定的目录中来增强程序的滤色器功能。

1.2 CorelDRAW 与相关软件

CorelDRAW 几乎能接纳所有输入给它的东西。因为在许多方面，CorelDRAW 都是开放的。它既可阅读其它程序支持的矢量格式图形，也可阅读许多不同格式的位图图形，如常用的 TIFF、JPEG(JPG)、PCX、BMP 格式、Photoshop 的 PSD 格式以及 Kodak PhotoCD 等，甚至 CorelDRAW 还能接受字处理器的文本文件。由于它具有这些兼容性，因此也能将 CorelDRAW 文件转为相应的格式输出到其它程序。

1.2.1 Adobe Photoshop

Photoshop 始于 Macintosh 机，后引入 Windows。Photoshop 对于图像处理而言，可算是祖父级的程序，因为它在编辑和创建图像的领域拥有多年的历史，是图像编辑处理功能强大的工具。

Photoshop 主要作用于位图图像的修描和绘制。它是一个位图绘制程序。Photoshop 所生成的文件格式有 PSD、JPEG(JPG)、TIF、GIF、PCX、BMP 等，这些格式的文件都可以通过 CorelDRAW 9 中的 Import 命令导入并进行编辑。

1.2.2 AutoCAD

AutoCAD 主要用于三维模型的创建、工程图的绘制，它属于绘图程序。AutoCAD 可以生成 DXF 格式的文件，DXF 格式的文件可以通过 CorelDRAW 9 中的 Import 命令导入，